# Conexión MANGA

No. 27
$ 15.00
$ 2.00 USA

## LOS ERRORES DE

## LOS CABALLEROS DEL ZODIACO

## Mitología de

## RANMA 1/2

# Ghost In The Shell

## UNA FANTASIA FUTURISTA

INCLUYE CUPON DE DESCUENTO PARA LA CONQUE

# Recuerdos de la T.N.T.

**Por EL EQUIPO CONEXION MANGA**

Los pasados días 28, 29 y 30 de abril se llevó a cabo la Convención T.N.T. en el centro de convenciones de Tlatelolco al norte de la ciudad de México y donde por supuesto tus amigos de CONEXIÓN MANGA hicieron acto de presencia para traer hasta tus manos esta reseña de todo lo que se vivió en dicho evento. Y antes de comenzar le enviamos un cordial saludo al Lic. Octavio Carranza por sus antenciones.

La organización estuvo a cargo del grupo formado por Octavio Carranza y José Tovias, quienes por otro lado son responsables de la convención TOLUCON que se realiza en la ciudad de Toluca Edo. de Méx. Se trataron de evitar los grandes problemas que se suscitan en todas las convenciones, como la clásica concentración de calor por falta de ventilación, los espacios tan reducidos para conferencias, etc. Todos esos detalles que molestan mucho al visitante. Asimismo se tuvo cuidado en informar con bastante tiempo de anticipación tanto a los medios cómo al público asistente manteniendo un constante flujo de publicidad, hasta el último día.

Al principio de la travesía te encontrabas con el área dedicada para clubes, juegos de rol y revistas independientes donde la competencia por sobresalir de entre todos era mas que reñida. Posteriormente se pasaba al salón contiguo, más amplio y el cual contaba con tres pantallas gigantes distribuidas estratégicamente, así como 3 tarimas para conferencias y conciertos con grupos como la Gusana Ciega. Además tuvimos la fortuna de contar con el señor Gabriel Chávez Aguirre quien con su carácter alegre amenizó el evento con su famosa interpretación del Señor Burns, sirviendo de maestro de ceremonias y tranquilizando a uno que otro escandaloso, o pasado de listo, como mejor les convenga.

Nuestro stand con Lobo y colaboradores

El área de stands abarcaba a más de 50 tiendas de todas las partes de la república y el extranjero, así como las más importantes editoriales, donde los lectores podían interactuar directamente con los redactores de revistas o dibujantes nacionales como Jorge Break, creador de Meteorix de editorial Toukan. Los chicos de editorial VID mostraron su enorme repertorio de cómic extranjero así como el cómic alternativo Buba Comix de José Quintero.

Todos tus amigos de Conexión Manga tuvieron la oportunidad de convivir con sus lectores en el stand de Editoposter, donde se aclararon algunas dudas, se firmaron algunos ejemplares y se recibieron algunos jalones de orejas por los errores que hemos cometido, mismos que prometemos corregir. De igual manera hubo un foro de discusión donde se pudo hablar más abiertamente del futuro de Conexión Manga así como de los próximos proyectos de Edito-poster.

El equipo Conexión dando una conferencia

A lo largo de los tres días que duro la convención contamos con diversas conferencias relacionadas a este ámbito, como las ya clásicas de los actores de doblaje, además debates, mesas redondas, etc. ¡Ah! Pero que seria de una convención sin los respectivos clubes de disfraces, quienes caracterizaron a los personajes de tus series favoritas de animación y cómics.

Por desgracia, aunque se intentaron evitar muchos de los problemas de otras convenciones, surgieron estos y otros más, como la pésima distribución de espacio, colocar las tarimas de conferencia junto a los pasillos, la mala visibilidad de las pantallas y los grupos de rock que por desgracia en nuestro caso particular no nos dejaron dar nuestras conferencias, por el escandalo que provocaban, claro que los organizadores nos pidieron disculpas por el suceso y quedaron de mandarnos una carta, al otro día del evento en donde se extendería la disculpa a todo el equipo de la editorial, la cuestión es que seguimos esperando la carta.

# DIRECTORIO


## CONEXION MANGA # 27

Es publicada por: ARNULFO FLORES MUÑOZ
EDICIÓN DE HISTORIETAS Y PUBLICACIONES VARIAS
Salvador Diaz Mirón 156
Col. Sta. Ma. la Ribera
México, D.F. CP 06400
TEL/FAX 5541-0006

**FECHA DE PUBLICACION**
JUNIO DEL 2001 ***EDICION CATORCENAL***

**DIRECTOR GENERAL**
ARNULFO FLORES MUÑOZ

**DIRECTOR DE CONEXION MANGA**
ARTURO VAZQUEZ CEJA "LOBO"

**SUBDIRECTOR**
MIGUEL ANGEL RUIZ LOPEZ

**REDACTORES**
ADALISA ZARATE
ANTONIO PEREZ DURAN
ROMY VILLAMIL
CARLOS ANDRES MARTINEZ
ANGEL ZUÑIGA ARENAS
AUREA D. FRENIERE
JORGE HERNANDEZ LOPEZ
VICTOR M. ALATORRE C.
RODRIGO ALVAREZ
JUAN A. DAVALOS Q.

**PORTADA DE HISTORIETA**
ADALISA ZARATE **COLOR DIG.**:GABY MAYA
**SAGA 1 DE 2**
ROBIN
**GUION Y DIBUJO**
ADALISA ZARATE
**FOTOGRAFIA**
ERICK DANIEL SANCHEZ

**CORRECCION DE ESTILO**
ARIEL HERNANDEZ SANCHEZ

**DISEÑO GRAFICO**
VICTOR M. ALATORRE C.
**ByN:** ERIC MIRAMON R.

**GERENTE ADMINISTRATIVO**
MONICA SUZEL AZUELA G.

**COORDINADOR EDITORIAL**
JUAN A. FLORES V.

**PRE-PRENSA DIGITAL**
SERVICIOS FOTOTIPOGRAFICOS, S.A.
TEL. 5544-7340

**IMPRESION**
CORP. INDUSTRIAL GRAFICA, S.A.de C.V.
FDO. SOLER NO. 51 FRACC. MA. CANDELARIA
HUITZILAC, MOR CP 62510

**CERTIFICADO DE LICITUD DE CONTENIDO Y TITULO ANTE SEGOB**
Exp.1/432 "99"/14757 No. 7705 y No. 11069
20/MARZO/2000

**CERTIFICADO DE RESERVA DE TITULO INDA**
No 04-1999-0318163 90100-102 18/MARZO/2000

**DISTRIBUCIÓN Y PUBLICIDAD**
TELS.: 5541-0006 y 5541-7281

**DISTRIBUCIÓN EN D.F. Y ZONA CONURBADA**
UNION DE EXPENDEDORES Y VOCEADORES DE LOS PERIODICOS DE MEXICO A.C. Guerrero No. 50
México, D.F. por medio del

**EXPENDIO EVERARDO FLORES Y HNOS.**
Serapio Rendón 87 México, D.F.

**DISTRIBUCIÓN FORÁNEA**
CODIPLYRSA DE C.V. Serapio Rendón 87
México, D.F.
**DISTRIBUCION EN CENTROAMERICA**
COMERCIAL LAS AMERICAS COMERCE S.A. DE C.V.
Paseo de la Reforma No. 20-101
Col Juárez México, D.F.
Tel: 5546-9431
**CORREO ELECTRONICO**
**conexionmanga@hotmail.com.**


Copyright '99

LA EDITORIAL NO SE HACE RESPONSABLE DE LA CALIDAD Y EFECTIVIDAD DE LOS PRODUCTOS ANUNCIADOS


# Editorial

AHORA HABLEMOS DE ALGO MUY IMPORTANTE: INFORMACIÓN Y DESINFORMACIÓN. EN CONEXIÓN MANGA NOS PREOCUPAMOS POR SER TAN VERACES COMO SEA POSIBLE. EL PROBLEMA SE PRESENTA CUANDO PUBLICAMOS ARTÍCULOS CON INFORMACIÓN QUE ALGUNOS LECTORES PIENSAN QUE PUEDE ESTAR EQUIVOCADA. PARA TRANQUILIDAD DE USTEDES, LES DIREMOS QUE CUANDO LOS COLABORADORES NOS ENTREGAN SUS ARTÍCULOS, TAMBIÉN NOS CITAN SUS FUENTES DE INFORMACIÓN, PARA QUE CONFIRMEMOS QUE ESTA ES LO MAS VERÍDICA POSIBLE, YA QUE COMO DIFUSORES DE IDEAS, INVESTIGAMOS A FONDO LOS TEMAS DE LOS QUE HABLAMOS EN NUESTROS ARTÍCULOS.

PASANDO A OTROS TEMAS (Y HABLAN DE ERRORES) EN ESTE NÚMERO HABLAREMOS DE LAS REGADOTAS QUE SE COMETIERON EN CABALLEROS DEL ZODIACO POR CIERTO, ENCONTRAMOS MÁS DE 100 INCOHERENCIAS DE ESTA SERIE, PERO POR CUESTIÓN DE ESPACIO SOLO PUDIMOS PUBLICAR 20, PRÓXIMAMENTE SE PUBLICARA LA SEGUNDA PARTE CON LOS DEMÁS ERRORES.

PARA TODOS LOS AMANTES DE CYBER-PUNK, LES MOSTRAMOS UNA DE LAS SERIES MÁS FAMOSAS DE ESTE GENERO, NOS REFERIMOS A GHOST IN THE SHELL, DEL ACLAMADO MASAMUNE SHIROW.

Y PARA QUE VEAN QUE EL ANIME NO SOLO SON CHAVAS BONITAS Y PELEAS, LES MOSTRAMOS LAS BASES MITOLÓGICAS QUE RUMIKO TAKAHASHI TOMO PARA CREAR RANMA 1/2.

ESPERAMOS QUE DISFRUTEN DE ESTE NÚMERO DE CONEXIÓN MANGA, REVISTA QUE SIEMPRE REALIZAMOS CON MUCHAS GANAS PARA SEGUIR EN EL GUSTO DE USTEDES.

# CONTENIDO


HOBBIES
ROCK SHOW 8

DE LOS LECTORES
BUZON 24

TRUCOS Y TRIQUES
TOMB RIDER 17

MITOS Y LEYENDAS
MITOLOGIA DE RANMA 1/2 26

DEL ANIME
SAINT SEIYA 2

PARA INTERPRETAR EL MANGA
LOLITAS II 18

A LA MEXICANA
ZERAKY 28

RECOMENDACION EN HISTORIETA
TOMB RIDER 5

VERDADES Y MENTIRAS DEL JAPON
ARTES MARCIALES 20

CIBERPUNK
THE GHOST IN THE SHELL 30

LA SAGA
ROBIN 7

RECOMENDACION EN MANGA
DNA 2 22

# ¡ELEVA TU COSMO HACIA EL SENTIDO COMUN!

# Saint-Seiya

Por: AUREA D. FRENIERE
aureafreniere@gmx.net

Si, todos amamos a Saint-Seiya. ¡Y cómo no!,si está fue una caricatura mágica, llena de elementos miticos y legendarios capaces de transportar a más de uno dentro de ese mundo de peleas, amistad y armaduras provenientes del santuario de Atenea. Ah! fue algo de verdad mágico que aún al recordarlo hace que la piel se nos ponga chinita mientras que nos da un vuelco el corazón debido a la ansiedad que tenemos por revivir esas emociones, que capitulo a capitulo nos ponían como autómatas frente al televisor. ¡Qué tiempos aquellos! ¿verdad? Y bueno, fue precisamente por aquellos tiempos que yo, estudiante universitaria, decidí desempolvar mis 13 videocasetes que tan celosamente había guardado en el fondo de mi closet para revivir, por supuesto, aquella emoción saint-seiyesca tan añorada por mi. Sucedió pues, que una vez que empecé a ver las imágenes de caballeros, la exclamación no fue de asombro como yo la esperaba sino más bien, de risa y a lo largo de los siguientes capítulos la quijada comenzó a dolerme de tal forma que hasta tuve que ponerle "stop" a la video para recapacitar todo lo que había visto en los primeros 21 episodios de la serie; en sí, pareciese que el Anime estaba hecho para desafiar todas las leyes de la física. Sabemos que todo es parte de la magia, ¿Pero es enteramente justificable?. Probablemente, pero la lista de estás incoherencias es interminable por eso hemos decidido marcar un top 20 de lo que a nuestro juicio nos parecieron las incoherencias que más resaltaron en este clásico épico.

Todas las imagenes © TOEI/KURUMADA

El Top 20 de las incoherencias Saint-Seiyescas.

1. Hyoga tenía dos religiones: creía en la diosa Atenea y en el Dios cristiano. ¡Pobre!, ya nos lo imaginamos con conflictos existenciales (¿Qué soy yo?, ¿Hacia dónde voy, ¿Cuál de los dos Dioses es el verdadero..?).

2.- El tatuaje de Shyriu es todo un misterio. Con eso de que se iba y regresaba todos creemos que se trataba de alguno de esos tatuajes transferibles que venían en las envolturas de los chocolates Shyriu:Mira

Shun! (sosteniendo la envoltura con singular alegría), ya me salió la pata izquierda..tu tienes la cabeza ¿verdad?

3.- La armadura de Shun no nos negarán que estaba diseñada para una mujer, ¡hasta pechos tenía! o quizá estaba diseñada para un hombre con pectorales inflamados.

4.- Esta el factor evidente de la perdida de sangre. Para todo aquel que no lo sabe el hombre tiene SOLO cinco litros de sangre en el cuerpo, aquí, cada caballero poseía más de diez, por lo cual podían darse el lujo de perder litros y litros sin tener necesidad de una transfusión o algo por el estilo.

5.- Al principio de la caricatura Seiya pide aventón a un motociclista quien lo ignora dejándolo como menso parado en medio del asfalto.
Seiya corre velozmente y lo alcanza. La pregunta es: Si corre más rápido que la motocicleta ¿para que demonios pide un aventón?

6.- Los caballeros a pesar de solo dedicarse a las peleas, ya eran Poliglotas es decir, hablaban muchos idiomas (Iban a Grecia y hablaban griego, estaban en Japón y hablaban japonés más a parte de sus idiomas natales). Nos figuramos que aparte de la materia de combate I llevaban lengua extranjera II o algo parecido si no ¿cómo?

7.- ¿Por qué nada más los caballeros de bronce peleaban?.Se supone que eran los más débiles. Por sentido común mandas a los más poderosos ¿no?

8.- Los caballeros se tardaron 12 horas en subir las escaleras de el santuario mientras que Athena se tardó sólo cinco minutos aún y entreteniéndose en cada templo a curar a los heridos.

9.- Un caballero de segunda clase pudo atravesarle el corazón a una DIOSA (y en 10 segundos), ¿Cómo entonces los caballeros de bronce se tardaron tan tísimo en derrotar a un simple mortal (saga)?. Y lo más increíble es que Saori no se dio cuenta hasta que ya la tenía hasta adentro (la flecha).

10.- El palacio de Hilda tuvo diferentes nombres. Al principio se llamaba Guarumara, luego Guarujara, después Valaya y finalmente Valhalla (¡decídanse!)

11.- ¿Cómo es posible que la ONU no protestara por el deterioro que se le hizo a 12 templos. Algo tan antiguo no puede ser destruido así y quedar sin castigo ¿no?

12.- Los caballeros SIEMPRE caen de cabeza, son golpeados y hundidos contra pilares, son capaces AUN de lanzarse ELLOS mismos contra los pilares y salir sin graves problemas: cerebrales, físicos, psicológicos, etc.

13. En el mundo bizarro de los caballeros había 8 sentidos (no se conformaban con cinco). Lo

único que les faltaba, temo informarles era: el sentido común.

14.- Cuando se envestían con la armadura, la ropa de diario desaparecía misteriosamente y estos en vez, portaban las clásicas "mallitas" debajo de sus armadura. Eso sin mencionar que cuando Andrómeda Shun se ponía su casco su cabello crecía 40 centímetros (de los hombros hasta la mitad de la espalda).Otro misterio mas para la ciencia.

15.- La creación de los caballeros de acero (que más bien parecían de lata).

16.- Shyriu siempre seguía un patrón en las peleas: Llegaba decidido y dispuesto a morir, luego le destruían la armadura y posteriormente se cegaba o algo así. Al final era vencido y quedaba inconsciente por dos o tres capítulos ah!,y su tatuaje de dragón transferible desaparecía dramáticamente.

17.- Parecía ser que todos tenían ensayado el coro "!Seiya, Seiya!".No importaba que tan lejos estuviera el uno de el otro, siempre se escuchaba a todos recitar el versito con prontitud y dramatismo. ¿Por que no "!Shyriu Shyriu¡" o Hyoga,Hyoga?.

18.- Parecía que TODOS los caballeros no sólo requerían de habilidades especiales en el combate si no que además de todo tenían que ser Bellos (con sus honrosas excepciones claro); aunque algunos de ellos de verdad se pasaban en eso de ser "Bellos" (Afrodita y Misty)

19.- La armadura de Sagitario cambió de forma de la que tenía en un principio a la que termino siendo en la batalla de las doce - casas.

20.- El patriarca cambiaba de color de cabello como si cambiara de ropa. ¿cómo lo hacía? Probablemente todo era causa de un buen Grecian 2000.

Y bueno...!, esto es sólo una pequeña prueba de TODOS los demás disparates que te puedes encontrar en el Anime. Si tienes los episodios grabados no dudes en echarles un ojito, te apostamos que encontrarás más de los que te puedas imaginar y que por supuesto, por falta de espacio no pudimos mencionar en este artículo. De todas formas la caricatura no dejará de ser mágica y un clásico al fin y al cabo de eso se componen las fantasías: de mentira y de verdad.

Por SNIPERWOLF
sniperwolf@correoweb.com

# TOMB RAIDER
## El Cómic

Todas las imagenes © TOPCOW/EIDOS

Lara Croft. Un nombre que ya hizo historia en el mundo del cómic y los videojuegos. Una cazatesoros guapa, rica, inteligente, -independiente y con un cuerpo exuberante. Un personaje carismático que ha pasado de ser un simple personaje de videojuego a una diva virtual. Su popularidad ha ido en aumento, como bien los demuestran las cinco versiones del juego Tomb Raider tanto en PC como en sistemas caseros, figuras de acción, páginas de Internet, una película próxima a estrenarse y, por supuesto, el cómic.

Lara vio su aparición en cómic en el '97 dentro del famoso crossover con Witchblade, la popular heroína creada por Marc Silvestri. En esta historia, Sara y Lara enfrentan a mafiosos italianos en busca de un objeto perdido: la Witchblade, que está en propiedad de Sara Pezzini. Los líos y problemas no se hacen esperar, aunque en esta historia Lara hace poco acto de presencia y la escena se la lleva de calle Sara Pezzini, magistralmente dibujada por Michael Turner el entonces encargado de dibujar dicha serie. Este cómic fue un éxito en ventas (y eso que sólo se vendió en exclusiva y por Internet); tanto, que a este crossover siguieron más secuelas con las mismas protagonistas y el mismo dibujante, logrando un éxito rotundo.

El éxito de Lara en cómic provocó que los creativos de Eidos, junto con Top Cow (la editora) se pusieran de acuerdo y saliera a la venta en octubre del '99 la serie regular de Tomb Raider, esta vez con Lara como protagonista. Y aquí la tenemos, lista para disfrutarse en 24 páginas a todo color.

### ¿QUIEN HACE Y DESHACE?

El equipo creativo de Tomb Raider no es cualquier cosa. Top Cow eligió bien a los 4 encargados de ilustrar las aventuras de la caza tesoros más popular. El resultado es un excelente trabajo de equipo.

**DAN JURGENS.**

Argumentista.

Dan Jurgens es quizás, el más reconocido de los miembros del equipo creativo, más que nada por escribir y dibujar el parte aguas del cómic: "La Muerte de Superman" así como sus secuelas entre las cuales está "Superman/Doomsday; cazador / Presa". Actualmente, Jurgens sólo se dedica a escribir para Marvel la serie regular de Thor y la de Aquaman para DC, amén claro de Tomb Raider. Jurgens narra las aventuras de Lara de modo bastante fluido, con sus buenas dosis de adrenalina y dota a Lara de un lenguaje pícaro y coqueto, algo irre-verente, aunque siempre educado.

**ANDY PARK.**

Dibujante.

Park debuta en esta serie como dibujante, sin haber trabajado en otros títulos de Top Cow (al menos yo no le he visto en otros..)., Y la verdad es que para ser su primer trabajo, es excelente.

Al principio su trabajo recuerda bastante al de Michael Turner (Witchblade), pero conforme avanzas en la

lectura te das cuenta de que lo supera. Misma dedicación en el detalle, mucho mejor proporción. Una secuencia de viñetas dinámica, trazo detallado y limpio.

**JONATHAN SIBAL:** Entintador.

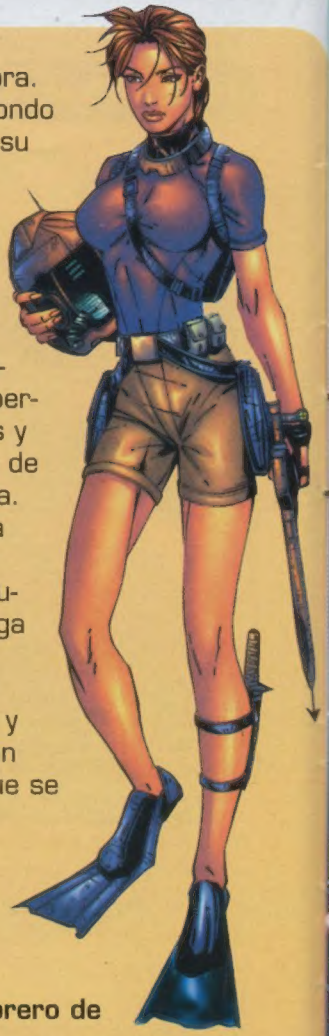
Sibal es al igual que Park, exclusivo para esta serie. Su entintado es todo el estilo de Top Cow: trazos detallados con buena calidad, pero apoyados en su mayoría por el color. Sibal respeta bastante el trazo del original y lo realza bellamente.

**JD SMITH.** Colorista.

El popular y eterno colorista del sello Top Cow hace de las suyas también aquí. Smith es un buenazo en el coloreado por ordenador y este título lo confirma de nuevo. Las texturas y los detalles están a la orden del día y coloca los efectos especiales de modo estratégico, logrando una armoniosa composición en cada página que resalta perfectamente el trazo sin opacarlo. Verdaderamente bueno.

## ¿Y LA HISTORIA, QUE?

El primer número es una carga explosiva. Se trata de una pequeña saga titulada "La máscara de Medusa". Lara ha robado un milenario collar perteneciente a una secta islámica y es cercada por veinte fanáticos en un mercadito en Irán. La refriega no se hace esperar y Lara huye de modo espectacular en el helicóptero que su mayordomo ya tenía preparado para ese fin. Después, mientras descansa en su yate (pobrecita y desamparada, la niña) recibe la visita de un enclenque millonario llamado Paris D'Arseine quien quiere recuperar la mítica máscara de Medusa, misma que se encuentra hundida dentro de un antiguo galeón en el fondo del mar. Tras proponer su precio al oído del magnate y llegar a un acuerdo, Lara pone manos a la obra. Mientras está investigando en el fondo del buque, nos individuos detonan su yate, y el resto lo descubren ustedes, porque no tiene caso contarles el numero siguiente. Lo cierto es que ya pueden conseguirla en español por Vid. La historia en general va de lo mismo: artefactos sagrados, organizaciones clandestinas, grandes persecuciones, adrenalina, terroristas y sobre todo, una heroína que más de uno quisiera conocer muy de cerca. La saga de la máscara de medusa termina en el número 4 y a partir del número 5 comienza una aventura que involucra a una paleontóloga y a ...dinosaurios. Así que, si quieren disfrutar de un cómic con grandes proporciones de emoción y anatomía, no importa que no hayan tocado los juegos, les garantizo que se divertirán leyéndolo.



## LARA CROFT
## FICHA BIOGRAFICA

Nombre: **Lara Croft.**
Edad: **32 años.**
Fecha de nacimiento: **14 de febrero de 1966**
Lugar de nacimiento: **Wimbledon, Inglaterra.**
Estatura: **1.75 mts.**
Peso: **58 o 59 Kg (no hay un acuerdo)**
Cabello: **Castaño.**
Ojos: **También castaños**
Medidas: **Tampoco hay un acuerdo, pero la mayoría coincide en 100-61-89.**

Lara es hija de Lord Henshingly Croft, un noble inglés. Nació entre algodones y fue criada como hija de buena familia, siendo educada por tutores privados hasta los 16 años y cursando la educación superior en Suiza.

Contrariamente a lo que esperaban de ella, Lara no era una dama delicada, sino que prefería los viajes de alto riesgo y practicar el tiro con armas de fuego. Viajando de regreso de un paseo a los Himalayas, Lara sufrió un cambio drástico en su vida: el avión en que viajaba se estrelló, perdiendo ahí a sus padres y prometido. A partir de ahí, Lara encontró su vocación en los viajes y las situaciones de alto riesgo, Esto le valió un rechazo tajante por parte de su familia, que la deshereda. Sin embargo, esto no es impedimento para Lara quien, con su buena fortuna, sus libros escritos y sus amigos influyentes tiene más que suficiente para dedicarse a la pasión de su vida: el saqueo de tumbas y la recolección de objetos valiosos.

# La Saga

# Un Fin de Semana En...

# ROCK SHOW

Por: ANTONIO DÁVALOS QUEVEDO
EMAIL: antonio_redac@uole.com

Una de las necesidades propias de cualquier aficionado es la de buscar constantemente nuevos sitios donde poder desplayar su instinto como coleccionista o relacionarse con demás gente del medio, si bien las convenciones de cómics y las tiendas especializadas cumplen con esta función también presentan desventajas, ya sea en el caso de las convenciones cuando la espera por la fecha de inauguración te tiene con el alma hecha papilla, o bien la falta de entusiasmo de algunas tiendas por darle una atención amena al cliente, quien deseoso de compartir sus conocimientos o dudas se encuentra con empleados indiferentes que solo te pelan si les compras algo (nada personal "pero es cierto")

Por esto te damos un tip para que visites un lugar donde podrás entretenerte los fines de semana al tiempo que haces nuevas amistades y de paso adquieres el material de colección que siempre deseaste, conocido con el nombre de COMICS ROCK SHOW (la rock show para los cuates) esta mini convención comiquera también llamada el tianguis del cómic nace el 21 de agosto de 1999 bajo la tutela del señor Samuel Shapiro como una forma de rellenar el espacio entre convenciones ofreciendo productos de todos los géneros de la industria como juguetes, anime, tarjetas etc.

Ubicada en el antiguo teatro de México a un lado de la Alameda central poco a poco se ha convertido en un centro de reunión para los jóvenes asiduos a las convenciones así como de los distintos clubes de la ciudad y sus alrededores, ofreciendo un ambiente agradable donde pasar el día, la rock show cuenta con diversas tiendas que exponen lo mejor de su mercancía encontrando desde trading cards, juegos de rol, cómics, pósters, manga o en el mejor de los casos esa hermosa pieza (muñeco, nave, modelo, etc.) de tu programa o animación favorita que perdiste cuando niño y que ni a patadas has logrado recuperar (es triste por que es verídico¡ buaaaa! ), otro de sus atractivos es su foro de conferencias el cual conserva esa atmósfera antigua aunada a la arquitectura que si bien no es tan amplia como se desearía se presta a la perfección para recitales de poesía y literatura gótica o crónicas épicas y de fantasía

Claro que una convención por pequeña que sea necesita de eventos y personalidades invitadas, (papi, papi ya me aburrí vamonos a casa) y claro esta no podía quedarse atrás, cada semana se realizan un gran numero de conferencias con importantes invitados de los medios que nos informan sobre todo lo nuevo que hay en la industria del cómic, cine, así como adelantos de los estrenos de televisión, sin olvidarnos de un gran numero de dibujantes, actores de doblaje y demás invitados que han engalanado con su presencia este sitio que sirve como marco donde los organizadores de las principales convenciones aprovechan para dar a conocer sus nuevas sorpresas y fechas de inauguración así que por uno o por otro lado siempre estarás bien informado

Ya sea que busques algún articulo en particular, desees entablar una amistad (¡hey! Tranquilos dije amistad) o simplemente te dediques a chacharear para pasar el día este es tu lugar, por si esto fuera poco disfrutaras de conciertos de rock y música gótica con grupos de la talla de CRISTAL Y ACERO (operas rock: Kuman, Drácula entre otras producciones) no olvides visitar el local #12 donde puntualmente podrás adquirir nuestras revistas CONEXIÓN MANGA, SEDAI, SEXIS y demás publicaciones además de que recibirás trato preferensial presentando tu revista en los siguientes stands CÓMICS KING, NEMESIS, FRAN COMICS Y FRANKSTEIN, continua con nosotros y diviértete en la rock show, bye.

Rock Show abre todos los sábados de 11:AM a 5:00 PM, se encuentra en Basilio Badillo #4 esquina con doctor Mora saliendo del metro Hidalgo. La entrada es gratuita.

Si deseas mas información sobre conferencias o eventos puedes llamar al 56 18 67 76 con la señorita Lilia Contreras, nos vemos.

AÑO 2518
NUESTRO
FUTURO.

¡BIEN, OSCAR! ¡ACTIVA LOS PROPULSORES!

¡LO QUE DIGA, SEÑOR!

¡DESPEGAMOS!

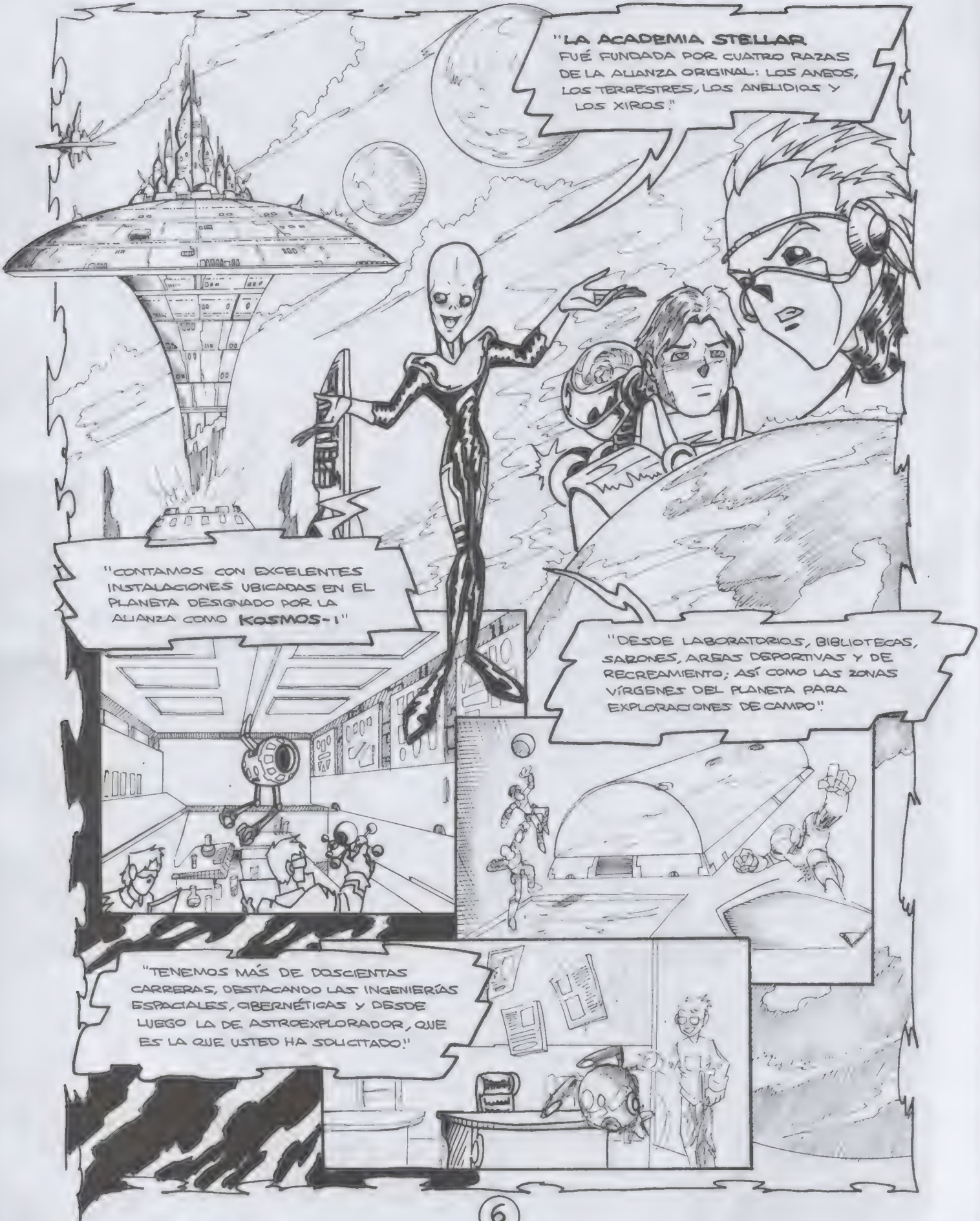
¡YUUUUU!

¿COMO VAN LOS ESTABILIZADORES?
¡SEÑOR! ¡EL RADAR DETECTA MOVIMIENTO!
BIP BIP BIP
A MÁXIMA POTENCIA, SEÑOR.
BIEN, AMPLIFICA LA IMAGEN.
¡DIABLOS, CAPITÁN! ¡SON NAVES GOLIAS!
"CAPITAN MARIO PERAZA, HE ESPERADO MUCHO POR ESTE MOMENTO."
¡RURFURTRU!
¡PRONTO! ¡COMUNÍCATE CON LA NAVE LIDER!
"TE DARÉ DOS OPCIONES, SI TE RINDES AHORA MORIRAS RAPIDAMENTE O PUEDES HACERLO MÁS DIVERTIDO PARA MÍ..."
ALERTA
¡RÁPIDO, OSCAR! ¡ACTIVA LAS DEFENSAS!
ACTIVADAS, SEÑOR.
"BIEN, ESTA RESPUESTA ES LA QUE ME GUSTA..."
¡FUEGO!

ZZZZTT
ZZZZTT
¡PREPARA EL MULTILASER, OSCAR!
LISTO.
ZUMMM
ZZUMM
ZZUMM
BOOUM
¡SCRAM!
3

¡MALDITO SEAS, MARIO! ¡ESTA SERÁ LA ÚLTIMA..!
MARIO, OSCAR...
¿QUIEREN DEJAR DE JUGAR Y VENIR A COMER?
MM...TÍA, ¡A COMER!
Y ASÍ FUÉ COMO PERDIMOS LA GUERRA CONTRA LOS GOLIAS.
¿TERMINASTE, SOÑADOR?
VE, VE. SOLO ESTABA JUGANDO CON MI PRIMO.
TE QUIERE MUCHO, ¿VERDAD?
EHH... SOY SU HÉROE.
Y TAMBIÉN EL MÍO.
MMMM

¿NO SE ENOJARÁ TU MAMÁ SI NOS RETRASAMOS UN POCO PARA COMER?
TRRRR... MENSAJE PARA EL JOVEN MARIO PERAZA...
¿UH?
!?
"SEÑOR PERAZA, ME ES MOTIVO DE AGRADO Y SATISFACIÓN COMUNICARLE..."
"QUE SUS PRUEBAS PRESENTADAS A LA ACADEMIA STELLAR DE LA ALIANZA ESTELAR, UN SOLO UNIVERSO HAN SIDO APROBATORIAS."
"LE SUPLICAMOS PRESENTARSE ANTES DEL PRÓXIMO MES DE JULIO AÑO TERRESTRE PARA SU INSCRIPCIÓN. DE LO CONTRARIO PERDERÁ SU OPORTUNIDAD; ADJUNTO A ESTE MENSAJE ENCONTRARÁ UNA MEJOR PANORÁMICA DE LA ACADEMIA!"


"LA ACADEMIA STELLAR FUÉ FUNDADA POR CUATRO RAZAS DE LA ALIANZA ORIGINAL: LOS ANEOS, LOS TERRESTRES, LOS ANELIDIOS Y LOS XIROS."
"CONTAMOS CON EXCELENTES INSTALACIONES UBICADAS EN EL PLANETA DESIGNADO POR LA ALIANZA COMO KOSMOS-1"
"DESDE LABORATORIOS, BIBLIOTECAS, SALONES, AREAS DEPORTIVAS Y DE RECREAMIENTO; ASÍ COMO LAS ZONAS VÍRGENES DEL PLANETA PARA EXPLORACIONES DE CAMPO"
"TENEMOS MÁS DE DOSCIENTAS CARRERAS, DESTACANDO LAS INGENIERÍAS ESPACIALES, CIBERNÉTICAS Y DESDE LUEGO LA DE ASTROEXPLORADOR, QUE ES LA QUE USTED HA SOLICITADO!"

¡¡YAAHOO! ¡YA SOY UNIVERSITARIO! ¡ME ACEPTARON!
CARIÑO, VAS A CASARTE CON UN ASTROEXPLORADOR.
¡¿PERO QUÉ DICES, SANDRA?! ¡ESTO ES LO QUE SIEMPRE HEMOS SOÑADO!
MARIO... NO CREO QUE ESO PASE.
NO, MARIO. ESO ES LO QUE SIEMPRE HAS SOÑADO TÚ.
PERO SI YA LO HEMOS HABLADO...
TÚ PERTENECES A LAS ESTRELLAS.
!?
YO SOY MÁS ORDINARIA; MI HOGAR ESTÁ AQUÍ, EN LA TIERRA, NO EN LAS ESTRELLAS.
SSHH, PERDÓNAME, AMOR; PERO LA VERDAD NO CREÍ QUE FUERAS ACEPTADO. PERO DESPUÉS DE VERTE JUGAR CON OSCAR VEO QUE NO ME PERTENECES.

"UN MES DESPUÉS..."

A DONDE IRÁS

ADIOS, HIJO. NO OLVIDES COMUNICARTE.

¿NO VINO SANDRA, MAMÁ?

NO HIJO, PERO TAL VEZ SEA MEJOR ASÍ.

¿DE VERAS CREES QUE TOMÉ LA DECISIÓN CORRECTA?

MIRA HIJO, ESO LO SABRÁS CON EL TIEMPO. PERO CONOCIÉNDOTE ASÍ ES. TE HUBIERAS ARREPENTIDO DE NO REALIZAR TUS SUEÑOS EN EL FUTURO.

¿SI?

SI, HIJO. EN LA UNIVERSIDAD CONOCERÁS A MUCHA GENTE AFÍN A TÍ, DE SEGURO ENCONTRARÁS A ALGUIEN ESPECIAL.

ALGUIEN QUE TE ACOMPAÑE A LAS ESTRELLAS.

SI, TAL VEZ TENGAS RAZÓN. ADIÓS MAMÁ, YA LES CONTARÉ SOBRE EL UNIVERSO.

ADIÓS, HIJO. BUEN VIAJE.

"NO SE PIERDAN PROXIMAMENTE LAS AVENTURAS MAS FANTÁSTICAS E INIMAGINABLES DEL UNIVERSO...
ACADEMIA STELLAR

# TOMB RAIDER PARTE II

Por HAWK

HUNTERHAWK@TUTOPIA.COM

¡Y aquí estamos de nuevo! Lo prometido es deuda, continuaremos con la recopilacion de los trucos de la dinastia TOMB RAIDER. Así que sin más preámbulo continuemos:

## TOMB RAIDER III (CONTINUACIÓN)

### SALUD COMPLETA

Durante el juego sigue esta secuencia rápidamente.
R2(2), L2, R2, L2(3), R2, L2(3), R2, L2(5)
Usar tres armas simultáneamente:
L2(2), R2(2), R1, L1, R2, L1(3), L2(3), L1, R1(3), R2

## TOMB RAIDER IV

### SALTO DE NIVEL

Pon a Lara de cara al norte, entra al inventario y mira la brújula, tiene que marcar hacia el norte, si no inténtalo de nuevo. Una vez logrado esto ve a "load" y mantén L1 + L2 + R1 + R2 + arriba y luego presiona triangulo, sal del inventario y ve al siguiente nivel

### TODAS LAS ARMAS

Este truco es idéntico al anterior, solo que realízalo posicionándote sobre el "small medipack"

## TOMB Raider V

### TODOS LOS ITEMS

Presiona select para entrar en el inventario ubícate sobre el reloj, mantén presionado L1 + L2 + R1 + R2 + abajo+ circulo y luego presiona triangulo para salir de el inventario, entra de nuevo y checa.

### TODOS LOS ITEM CLAVES DEL NIVEL

Es igual al anterior solo que marca esta secuencia:
Mantén L1 + L2 + R1 + R2+ abajo y luego presiona triangulo, vuelve a entrar y revisa tu inventario.

Bueno por el momento es todo , si necesitas mas trucos o tips sobre estos u otros juegos , solo escríbenos y con gusto te echamos la mano; Nos despedimos y les deseamos que terminen sus juegos.

Hasta la proxima.

# TIPOS DE LOLITAS PARTE II

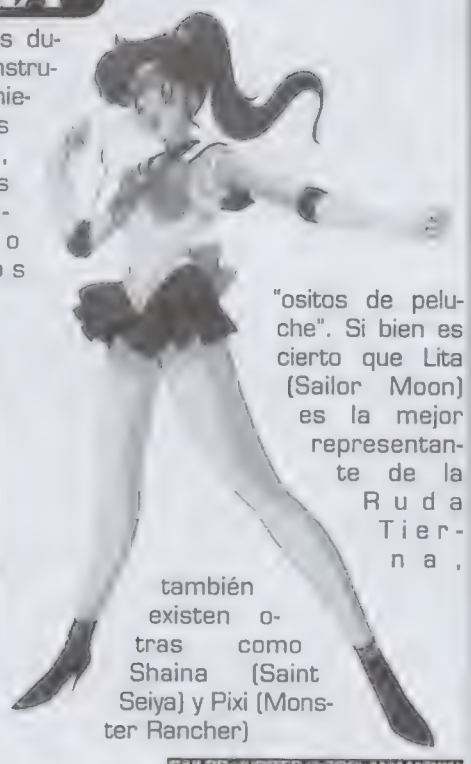
Por LOBO

Debido a la gran variedad de Lolitas que existen en el anime y el manga continuaremos con este tema en este y el siguiente número para después analizar más a fondo el papel de la mujer tanto en el Shojo, el Shonen y el Hentai ¿En verdad ya se presentan como mujeres liberadas e independientes? O Simplemente se nos muestra una variante moderna de la "Damisela en desgracia". Recuerden mandar sus opiniones sobre este tema, así como de que otros temas les gustaría que habláramos en esta sección.

Ahora continuamos con los diferentes tipos de Lolitas:

SASIMI © PIONEER

REI AYANAMI © STUDIO GAINAX



SAILOR JUPITER © TOEI ANIMATION

### *LA RUDA TIERNA:*

Esta chava es tan, o más fuerte que un hombre y por lo general practica algún deporte, pero a diferencia de la chava-chavo no se comporta de forma "masculina" al contrario, la Ruda-Tierna se cuenta entre las chicas más femeninas del anime y manga. Son dulces, tiernas y de un rostro angelical. Podrían tener a cualquier hombre a sus pies, si no fuera por que cuando estos ven la gran fuerza que ellas tienen huyen despavoridos. Debido a su fuerza física (muchas veces acompañada de una gran estatura) esta chava se gana la mala fama de ser una chica-ruda y problemática, lo cual se agrava por los chismes, razón por la cual la Ruda-Tierna se vuelve una chica solitaria, no por gusto, si no por que los demás se alejan de ella. Cuando la Ruda-Tierna y la infantil se juntan ambas sacan lo mejor una de otra e incluso la Ruda-Tierna llega a actuar de guardaespaldas de la infantil cuando esta se mete en líos. Esta chava se comporta de forma muy valiente la mayor parte del tiempo y por inverosímil que parezca, a pesar de enfrentarse a tipos duros e incluso monstruos, suele tenerle miedo a las cosas más absurdas, como los insectos o los "ositos de peluche". Si bien es cierto que Lita (Sailor Moon) es la mejor representante de la Ruda Tierna, también existen otras como Shaina (Saint Seiya) y Pixi (Monster Rancher)

### *LA CHICA GATA*

Muy utilizada tanto en Shojo, Shonen y sobre todo en Hentai, esta chava se nos presenta de 2 formas.

1.- La chica que en sus actitudes, movimientos, forma de comportarse e incluso en su forma de pensar, emula 100 % a los felinos. En varios momentos de la trama le aparecen "mágicamente" orejas y cola de gato, cuando esta en una situación vergonzosa o muy alegre. Como ejemplo tenemos a Lucy (Guerreras Mágicas) y Nuku Nuku (Chica-Gato Nuku Nuku) la cual tenia un cuerpo de androide (con forma de colegiala) y mente de gato.

2.- Esta chava, por donde quiera que la vean es una gata humanizada (ser antropomórfico) no solo sus movimientos y actitudes son de una gata, si no que tiene AUTENTICAS orejas y cola de gato. Es coqueta y traviesa, pero como los gatos también es huraña cuando se trata de atacar a alguien. Por lo general este tipo de Lolitas son las que tienen el mejor tipo de figura, tal es el caso de Pink (Dragón Pinck) y las hermanas Eriya y Naria (Escaflowne) aunque existen algunas que todavía se pueden considerar como cachorros, como es el caso de Merle (Escaflowne)

### *LA HACENDOSA:*

Si buscas a la ama de casa perfecta, este es tu tipo de chica. La Hacendosa siempre mantiene limpia la casa, prepara platillos deliciosos, sabe coser, planchar y lavar mejor que una "famulla" (y lo hace gratis). Es la que siempre parece pensar en labores hogareñas y, por

extraño que le parezca a las "feministas" la Hacendosa es feliz con este tipo de vida. Ella siempre parece estar alegre y es de carácter optimista, tanto así que si un huracán destruyera su casa ella le encontraría el lado optimista a la situación diciendo algo como "Ya necesitábamos ventilación en la casa". Muchos la consideran un personaje "hueco" y por lo general la relegan a un segundo plano en la historia o incluso como "mama sustituta" del o la protagonista. La bella Katsumi es el estereotipó perfecto de este tipo de chava. También la pequeña Sasami (Tenchi Muyo) y repitiendo estereotipo se encuentra Lita, la más hacendosa de las Salior Scout.

***LA SILENCIOSA:***

A esta chava no le sacas una frase completa ni a tiros. Su mirada siempre es triste y parece muy pensativa la mayoría del tiempo. Por lo general a esta chava se le toma como extraña o "cerebrito" Esto es por que la mayoría de las veces solo parece estar estudiando sin atender las cosas que les interesan a otras chicas de su edad (Como buscar novio o ir de compras). Rara vez se le ve sonreír y solo los más cercanos a ella descubren como es por dentro, aunque casi nunca demuestra sus emociones, cuando alguien le interesa (por lo general un chico) demuestra lo que siente con efímeras muestras de afecto como ayudarlo en sus tareas e incluso acepta salir con el, cuándo el chavo le pide una cita. Extrañamente, este mismo carácter silencioso es el que le confiere ese aire de sensual belleza y fragilidad a este tipo de chicas. Sin lugar a dudas Rei Ayanami (Evangelion) es él más claro ejemplo de chica silenciosa. Seguida muy de cerca por Yui (Nadesico)

***LA "MOSQUITA MUERTA"***

A diferencia de la chica anterior, esta chava es calladita pero no tristona, solo algo tímida y recatada. Es bastante inteligente y estudiosa, por lo que a ella si le va muy bien el titulo de "cerebrito". A veces se concentra tanto en los estudios que adopta una actitud seria, pero cuando revela su carácter alegre es todo un encanto. Debido a su inteligencia sus comentarios son más acertados y sus ocasionales bromas más agudas. Ella es la que realmente pone el orden cuando una situación se pone muy difícil. Odia las trampas, por lo que siempre se niega a ayudar a sus amigos a resolver sus ta-reas, pues dice que si lo hace, ellos no a-prenderán nada. Aunque si comparte los gustos de otras chavas de su edad, prefiere no mostrarlos públicamente, pues siente que esto no "checa" con su perfil de "cerebrito". La razón por la que se le considera "Mosquita muerta" es por que siempre anda pregonando por los cuatro vientos que no se debe ser metiche, ni espiar a otras personas, pero cuando se trata de platicar un chisme o espiar a una parejita haciéndose "respiración de boca a boca" ella siempre esta en primera fila. Ami (Salior Moon) se llevaría el premio, en esta categoría. Aunque Sara (Saint Tail) y Anais (Guerreras Mágicas) también tienen lo suyo. Las tres son unos bomboncitos sofisticados y muy inteligentes.

***LA SERIA/GRUÑONA:***

No soporta a la Infantil y al mismo tiempo es su mejor amiga (ambas se complementan). Esta chava siempre se toma todo en serio, por lo que parece que esta de mal genio casi todo el tiempo. Al igual que la Mandona, siempre se la pasa dando ordenes, no por un interés personal, si no por que se considera lo bastante "cerebrito" como para dirigir a los demás. Ella siempre parece ver el lado malo de las cosas por lo que muchos la consideran pesimista, aunque ella se considera a sí misma como realista. Siempre quiere tener la razón en todo y dice abiertamente lo que piensa, por lo que se la pasa criticando los defectos de los demás, sin ponerse a pensar que esto puede molestar a alguien. Por su misma seriedad, cuando se enfrenta a una situación vergonzosa le es muy difícil superarla. Pero un aspecto positivo es que apoya a sus amigos cuando están metidos en verdaderos líos. Sayaka (Mazinger Z) Rei (Salior Moon) y Marina (Guerreras Mágicas) son tres de los ejemplos más apropiados. ***Nota: También íbamos a poner a Daría, pero recordamos que ella no es personaje de manga.***

En el próximo numero veremos algunas de las Lolitas más interesantes como son la Villana (indispensable antagonista de la heroína) y a una de las Lolitas más populares tanto en anime y manga y que incluso se ha vuelto objeto de culto para muchos Otakus, nos referimos a la Lolita Perfecta.

***¡ OTAKU POR SIEMPRE!***

# LAS ARTES MARCIALES EN LA CIENCIA FICCION

Por HAWK

Hay pocas cosas en las que las diferentes ramas de la ciencia ficción estén de acuerdo y una de ellas sin duda es el combate cuerpo a cuerpo o con armas. Así, el manga, comic, rol, videojuegos y demás ponen en ocasiones demasiado énfasis en la lucha. Esto es algo que al publico le encanta, pero asimismo les crea grandes inquietudes como: ¿Qué tipo de arte será?.¿Existe? Y si es así ¿Dónde lo imparten? Y aquí llegan los problemas, pues no faltan los "charltanes" que por tratar de llamar la atención o por simple presunción dan información equivocada o de plano inventada.

KARATE KID © COLUMBIA PICTURES

Mucho de nosotros hemos visto que en algunos fanzines al dar información sobre personajes mienten o ni siquiera saben que hablan, por lo mismo queremos darte información real y sobre todo enterarte de la técnica especial de tu personaje favorito y si imparten clases o de plano solo hay escuelas en Europa y Oriente. En esta ocasión nos evocaremos al ya milenario Karate-Do, que es uno de los mas usados en mundo de la fantasía.

IMAGENES © BUDO INTERNATIONAL PUBLISHING

## LOS INICIOS

Primero que nada hay que aclarar que las artes marciales en general, son la unión de tres cosas; la fuerza del cuerpo, la fuerza de los órganos, y la fuerza del espíritu humano. Así los orígenes del karate tradicional se remontan a siglos atrás, tantos que es casi im-posible decir de cuando data, sin embargo en 1922 un hombre llamado Gichin Funakoshi fue instituido como el padre de Karate "moderno" al dar una exhibición de educación física ante el ministerio Japonés de educación, mostró por primera vez lo que el llamaba TODE y así mismo explico que tenia sus orígenes en China, aunque lo desarrollo y maduro en Okinawa.

TO quiere decir "China" y DE se traduce como "técnica" de esta forma TODE significa "técnica China", pero en Japonés también se puede utilizar la palabra "KARA" para sustituir "TO" y "TE" para sustituir "DE"; de ahí Karate .Pero los Japoneses usaron otro carácter para escribir "KARA" de forma que ya no significa China, la moderna definición es vacío o nada.

## LA ESENCIA DEL ARTE MISMO

Las características de este arte en particular reinciden en la fuerza y resistencia del practicante, Golpes rectos y bloqueos en seco, el uniforme o Karategui es tradicionalmente blanco, aunque en algunas técnicas derivadas de esta como el Kempo, Lima lama o Lama sam y kiokusinkai el Karategui es negro

y aquí es importante recalcar que algunos seudo practicantes en especial los estadounidenses gustan de volver el uniforme una especie de jolgorio carnavalesco usando colores llamativos o incluso poniéndoles diseños ridículos y hasta lentejuelas.

El objetivo del arte más que el combate, es el perfeccionamiento del carácter mismo del practicante. Las Katas o formas, aunque muchos no lo crean, son de gran importancia tanto en la vida como en el combate, ya sea real o deportivo, ¿Por qué? Muy fácil, al practicar una Kata repites un y otra vez movimientos de defensa y ataque, de tal forma que el cuerpo las memoriza por esencia y no por memoria, es decir los musculos y tendones lo asimilan, mientras el cerebro solo se encarga de la respiración armoniosa y la concentración, Alejando la conciencia de toda acción. ¿El resultado? El practicante es capaz de defenderse sin sentimiento alguno de rencor, odio o aniquilación de su oponente lo que se traduce como una defensa perfecta, no hay odio solo la accion de no ser dañado.

Hay dos escuelas basicas del Karate-do: la escuela Goju-ryu y la Shito-ryu, aunque hay diferencias la esencia las hace hermanas . En nuestro país es fácil encontrar escuelas que impartan este arte marcial sin embargo no te dejes engañar, la mejor escuela o "DOJO" no es el más lujoso sino la que el maestro o "SENSEI" maneje con amor y respeto, y sobre todo con humildad; Recuerda que el mejor maestro no necesita hablar de sí mismo y de sus victorias sino que guarda un respetuoso silencio y humildad tratando de aprender mas de sus semejantes.

**LA MITIFICACIÓN DEL ARTE**

Desde las ya añejas películas de agentes secretos se mitifico el karate como una técnica letal y poderosa que conseguía volver al que lo aprendía en un súper hombre, capaz de acabar con solo sus manos a varios adversarios al mismo tiempo y con un solo golpe; por dar algunos ejemplos, tenemos a la ya famosa Akane Tendo y como olvidar a la leyenda del karate de los videojuegos Ryu Hoshi.

Y quien de nosotros no vivió junto con Daniel san sus desventuras amorosas y ya clásicos costalazos en Karate Kid I II y III; Estas películas son magnificas en cuanto a filosofía y música se refieren y aunque ahora el auge en la ciencia-ficción por manejar todas las técnicas es innegable (demos por ejemplo a Batman, Ian Nottingham, Wolverine y Punisher por citar algunos) no pueden dejar de admitir que los primeros personajes comenzaron con el Karate.

Bueno nos despedimos por ahora recordándoles que no hay como un buen deporte para desahogarnos y tener salud, así que no lo piensen nos veremos la próxima vez donde hablaremos sobre la realidad y diferencias entre los Ninja y los Samurai.

**Hasta la vista Baby!!!!!.**

# D·N·A²

Por ADALISA ZARATE

El viaje en el tiempo ha sido uno de los argumentos más usados y populares de las últimas tres décadas. Desde las aventuras de la Maquina del Tiempo, pasando por Marty McFly y su patineta voladora, el Dr. Beckett y su tradicional "Oh, Dios Mio..." , y hasta llegar a Flint y sus amigos detectives, a todos nos fascina la posibilidad de poder viajar hasta épocas remotas, o conocer que nos depara el futuro. Pero todas las historias que mencione anteriormente tienen algo en común: Los Viajeros en el Tiempo Nunca pueden interferir con el curso de la historia, no importa cuanto lo deseen.

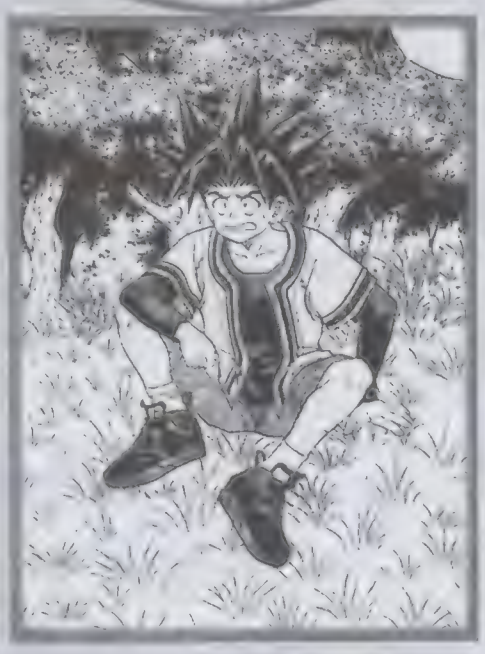
## EL PARADÓJICO NACIMIENTO DEL MEGAPLAYBOY

Es aquí donde entra Karin Aoi, una operadora de DNA en el penúltimo manga creado por Masakazu Katsura a la fecha (El último es I's). Karin viene del futuro con una misión muy especial: Cambiar la historia para evitar que el futuro tenga problemas de sobre población, al deshacerse del individuo más problemático de la historia, el legendario Megaplayboy quien tuvo 100 hijos con 100 mujeres diferentes. La cosa se ve muy fácil, pues solo tiene que encontrar al dichoso Megaplayboy y dispararle una sustancia que alterara su DNA y lo volverá un tipo común y corriente.

Gracias a que viene del futuro, Karin tiene toda la información disponible acerca del Megaplayboy, por lo que fácilmente lo localiza en el presente, aunque es un poco difícil creer que Junta Momonari, un chico que vomita cada vez que ve a una chica linda, sea el responsable de enamorar y embarazar a 100 mujeres. Aun así, Karin no duda en cumplir su misión pues acabando con el Megaplayboy no solo recibirá una jugosa recompensa monetaria, si no que podrá ver realizado su sueño de tener un esposo guapo, una casa y un perro.

El titulo es un doble juego de palabras, con la frase Dokokade Nakushita Aitsuno Aitsu -dentro de este chico se oculta otra perso nalidad y las siglas en Ingles del Ácido Desoxirribonucleíco, al cuadrado, (D.N.A.2) que señalan las personalidades del protagonista.

Pero como todos sabemos, las cosas no pueden ser tan sencillas, y por azares del destino y del descuido, Karin termina haciendo exactamente lo que no debía hacer: Transformar a un pobre chico alérgico a las chicas en el temible Megaplayboy, creando con esto una de esas extrañas paradojas de los viajes temporales. Así que ahora la operadora de DNA tiene que evitar que sus superiores se enteren al mismo tiempo que busca la forma de deshacerse del Megaplayboy... sin caer victima de sus encantos...



## ¿MEGAPLAYBOY o SUPER SAIYA-JIN 2?

DNA2 comenzó a publicarse en la revista Shonen Jump en 1993, y logró la respetable cantidad de 51 episodios que más tarde serían publicados en 5 volúmenes (Si, sabemos que no es gran cosa comparados con los 18 de Sailor Moon o los 40 y pico de Dragón Ball, pero en una industria en la que la mayoría de las historias mueren

pero en una industria en la que la mayoría de las historias mueren con el segundo volumen, es un gran logro), una serie animada de 13 episodios, y tres episodios más directos a video. El estilo de Katsura aún se parece mucho al de Video Girl Ai, siendo la última de sus series antes de comenzar a experimentar con otras formas de dibujo, y tiene fuertes influencias de otros autores, como Akira Toriyama (Se dice por ahí que cuando estaba diseñando a Junta Momonari, el Megaplayboy, Katsura estaba platicando con Toriyama, quien le dio la idea de pararle el pelo y hacerlo brillar... Cuando Katsura termino el primer boceto, dijo "¿No se parece mucho a tus Saiyans?" a lo

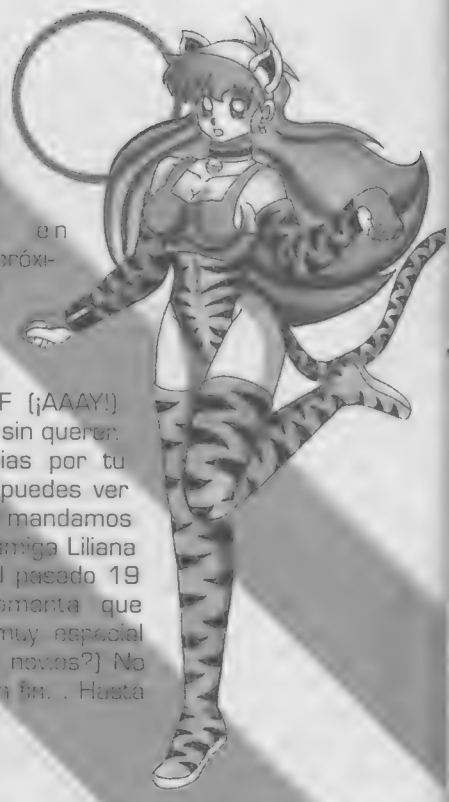
que Akira Toriyama le respondió "¿Quién se va a dar cuenta?" Bueno... ¡Aparte de todos los Otakus alrededor del mundo! Nadie.

Pero lo mejor que tiene DNA2 es que ya se puede conseguir en nuestro idioma, directamente en puestos de periódicos y sin los modismos locales que plagaban la edición Española. Siguiendo el éxito de Video Girl Ai, Editorial Vid ha comenzado a sacar DNA 2 en el mismo formato de librito media carta (Algo incomodo pero más fácil de transportar que los cómics), con lectura inversa y manteniendo las onomatopeyas originales. La historia durará 10

volúmenes, al mismo precio que VGAi, y al leer esto, debes tener en tu puesto de periódicos el voumen 3. La verdad es una joya que no debe faltar en tu colección.

Como dato complementario, les diremos que de DNA 2 se realizo una serie de televisión, de la cual hablaremos en un próximo número.

# BuZon



**No se pierdan el próximo número, pues publicaremos varias direcciones de cuates (y cuatitas) que desean tener amigos por correspondencia. ¡COOOMENZAMOS!**

*Por ANGEL PRINCESS*

Lucero es una Otaku de Corazón que nos escribe desde el norte del país, y como tal nos tiene un importante comentario (¿Comentario? Yo mas bien diría queja, descarrilo, berrinche) No seas tan grosón, Goji. Como decía Lucero nos comenta que no le parece justo que el canal 7 de TV Azteca (al cual consideraba el mejor canal que trasmitía anime) quite y ponga animes como quien se cambia de calcetines (Yo por eso uso los mismos toda la semana) Cochino. En fin, Lucero dice que no le gusta que TV Azteca tenga tan descuidados a los televidentes regiomontanos y por poner un ejemplo, ella comenta que mientras en el DF se trasmite ST Tail a la 1:30, ahora, en su repetidora y en ese mismo horario Las Protagonistas (¿O sea que en vez de ver a Mimi, Lucero se "peta" viendo a "Josema"? ¡Órale!) Así que, como ya lo hemos dicho antes "Ojo TV Azteca". Gracias por mantenernos informados sobre este asunto, Lucero y, tu nombre y dirección aparecerán en Clasificados (El cual saldrá en el próximo número) para que tengas muchos amigos por correspondencia. Te agradecemos tu carta y como tú dijiste ¡Hasta la vista Baby!

***Lucero Gonzalez G.***
***Garza, García. N.L.***

Mandamos un saludo hasta Apatzingan a nuestro amigo Naruto (Y a su perro mascota "Canguro") el cual por cierto es tan metiche como Goji (Grrr) "Nai" opina que la revista esta muy bien (Aunque "Canguro" opina lo contrario) Calladito, Goji. "Nai" comenta que en Apatzingan hay pocos puestos de periódicos y que por eso le es difícil conseguir ejemplares de Conexión Manga. Te recordamos "Nai" que ya tenemos servicio de pedido de números atrasados, cúyas bases ya pusimos en un número pasado (Disculpa,"Miss Comento" ¿No te has puesto a pensar que tal vez ese fue uno de los números que el cuate se perdió?) Ya lo sé, lagartija, por eso al final de esta sección volvemos a poner el servicio de Pedido de Números Atrasados. Sobre tu pregunta de que es Hentai en video, son películas de anime para adultos (Con énfasis en ADULTOS. Así que aun no puede verlas un crayo de 17 años como tu Nairobi. ¿En?) Ya, Goji. Gracias por tu dibujo "Nai" el cual ya puedes ver en Galería (Te quedo muy padre) Nos vemos, Nairobi (Y saludos a tu mascota "Canguro")

***Nairobi Abarca García.***
***Apatzingan. Michoacan.***

Nuestro amigo Jesus Fuentes nos felicita por nuestros artículos de K.O.F. y de Las Reinas de los Video Juegos, pues él se declara un fanático de los video juegos (o de las chavas que salen en ellos?) PAYASO. Jesús quiere que saquemos artículos sobre Zenki y Slam Dunk (¿Pues que no vio el articulo del # 23 sobre Sakuraba y compañía?) Te lo advierto, Goji. Sobre tu pregunta sobre el final de Dragón Quest, mejor conocida como las Aventuras de Fly, después de la pelea de Fly con su padre, la serie de televisión quedo inconclusa, pero la historia continuo en el manga y próximamente reseñaremos el final de Dragón Quest. (¿Para que esperar? Mejor le contamos de una vez que a Fly lo...) PLAF (¡AAAY!) UPS. Perdón, Goji, te pise sin querer. (¿Sin querer? Snif) Gracias por tu dibujo, Jesus, el cual ya puedes ver en Galería y de tu parte le mandamos una gran felicitacion a tu amiga Liliana G. la cual cumplió años el pasado 19 de abril. Jesús nos comenta que Liliana es una persona muy especial para él. (¿O sea que son novios?) No seas chismoso, dragón. En fin. . Hasta la próxima, amigo Jesús.

***Jesús Fuentes Duarte.***
***Poza Rica. Veracruz.***

Desde Chiapas nos escribe nuestro amigo Francisco el cual manda saludos a todos los colaboradores de Conexión Manga. Como muchos de nuestros lectores, Francisco sueña con ser un gran dibujante (Yo en cambio sueño con tener mi propia sección en esta revista) No empieces con tus comentarios fuera de lugar, iguana. Como decía, Francisco desea ser dibujante por lo cual nos manda muestras de su trabajo, las cuales dicho sea de paso están bastante bien realizadas. A propósito, como ya lo mencionamos en números anteriores, tenemos una gran corprese para todos aquellos que, como Francisco tienen la ilusión de ver su historieta publicada. (Aja. Y la sorpresa es...) PLAAAF. (¡UUAAAAY!) Oh, oh. ¿Te volví a pisar, Goji-lindo? (¡ANGEL! ¡CRRRR!) Bueno, como la sorpresa aun no esta lista del todo, no queremos echarla a perder por lo que les pedimos que sean un poco pacientes, pero eso si les prometemos que en verdad les va a gustar.

Sayonara, Francisco.

***Francisco Bersain Sánchez Morales.***
***Tuxtla Gutierrez. Chiapas.***

*AVISO A NUESTROS LECTORES :*
*LA MANERA DE PODER CONSEGUIR NUESTROS NUMEROS ATRASADOS ES LA SIGUIENTE :*

ENVIAR GIRO POSTAL NO TELEGRÁFICO, CON TUS DATOS PERSONALES, COMO SON: NOMBRE DIRECCIÓN, CÓDIGO POSTAL, COLONIA, ESTADO, CIUDAD, PAIS, Y SI ES POSIBLE CORREO ELECTRÓNICO Y TELÉFONO. EL COSTO DE LA REVISTA ES DE $15.00 Y UN COSTO DE ENVIÓ DE $10.00 POR EJEMPLAR.

EL GIRO POSTAL DEBERÁ IR A NOMBRE DE ARNULFO FLORES MUÑOZ, A LA SIGUIENTE DIRECCIÓN SAVADOR DIAZ MIRON 156, COL. STA. MA. LA RIBERA, MEXICO, D.F. 06400, TELÉFONO : 5541-00-06.

# Galeria

Antes de comenzar con los dibujos les recordamos que deben mandar sus trabajos a **color,** en hojas tamaño **carta** y si es posible sin **doblarlos** Y por cierto, en el No. 30 comenzaremos a publicar las propuestas de Mascota de Conexión Manga.

1.- Jesús Fuentes Duarte.
Poza Rica, Veracruz

2.- Nairobi Abarca García.
Apatzingan, Michoacán.

3.- Adrián R. Ruiz Rodríguez.
Orizaba, Veracruz.

4.- Roxana García Enyanche.
Naucalpan de Juárez.

5.- Daniel Moreno Becerril
Atlautla, Edo de Méx.

# Mitología De RANMA 1/2

Por HECTOR CISNEROS

Los mitos representan en forma alegórica las aspiraciones, los miedos y los modelos de vida de una colectividad humana, que de este modo interpreta de una manera más o menos mágica una serie de conflictos que no acierta a resolver por vías más racionales.

Las leyendas de los hombres que llevan a cabo grandes hazañas en defensa de su honor, su dama o su justicia, se remontan a épocas muy lejanas y llegan a convertirse en personajes de cómics o de novelas. Estos relatos pueden ser verosímiles o inverosímiles, históricos o de sucesos actuales, etc.

En otra clase de cómics y novelas, el lector puede suponer que lo leído sucedió en realidad. El autor, con su arte, nos hace olvidar que aquello es una invención, pura fantasía; se plantea el argumento y el desarrollo de la acción como si hubiera sucedido. Además, la realidad ofrece muchas posibilidades al artista y éste las aprovecha; por otra parte, imaginar hechos humanos nuevos no parece tan fácil. Lo real es verosímil. Pero muchos mitos de los cómics y las novelas parecen más imaginarios que reales.

En los cómics los adolescentes suelen ser alegres, batalladores, sin tantas complicaciones. Pero en la vida real hay chicos que piensan y sufren como adultos, incluso en ocasiones razonan con mayor lucidez que sus mayores. Si el cómic y la novela son un espejo de la vida, los personajes de "Ranma 1/2 reflejan un curioso y divertido equilibrio entre las tradiciones japonesas y las ilusiones y problemas de los jóvenes de todo el mundo.

Por esa razón Ranma, sus familiares, amigos y enemigos, aunque tienen un diseño simpático y gozan de buena popularidad entre los niños, en realidad sus principales seguidores son adolescentes y adultos jóvenes. Ellos comprenden mejor toda la profundidad de sus batallas con problemas que a todos nos ha tocado vivir. Y la mayoría de las veces los resuelven con golpes de karate, patadas, martillos y sobretodo un humor pícaro.

## *LA LEYENDA DE UN LUCHADOR ADOLESCENTE*

El joven artista marcial con doble personalidad es el hijo predilecto de la maestra del manga Rumiko Takahashi, nacida en Nigata, Japón en 1957. Sus primeras aventuras se publicaron dentro del Shonen Sunday en 1987, dos años después se produjó una miniserie animada para la T.V. de 18 capítulos y luego un programa de 143 episodios que han sido exhibidos en cada rincón del planeta, incluido México. El cómic dejó de editarse en 1996 pero ya es un clásico.

Rumiko sabe que el éxito de una obra depende de sus personajes. Por eso, sus protagonistas son complejos, tienen una profundidad que otras series no poseen, los define con una mezcla de realidad y fantasía y los situa en un suburbio de Tokio. Entonces ellos parecen tomar vida y comienza la acción.

Ranma, el personaje central nació para ser artista marcial, siempre bajo la mirada de Genma, su estricto padre, quien lo apartó de su madre y le ha hecho entrenar por valles y montañas. Al llegar a Jusenkyo (el valle de los manantiales encantados situado en China), cayó en el manantial de la chica ahogada y desde entonces, al ser bañado con agua fría se transforma en "la niña de la trenza" o "la diosa del cabello de fuego" como le dice Kuno. Genma también fue encantado y se convierte en un juguetón panda de dos metros.

Como otros héroes con doble personalidad, Ranma se sentía incómodo con su alter ego, pero aprendió a sacarle prove-

cho. Sin embargino, este joven (cuyo nombre en japonés significa "caballo loco" sin nada que ver con guerreros apaches) se parece más a Mulan y a la Princesa Caballero que a Batman y al Hombre Araña.

Akane es el principal personaje femenino. Ruda y tierna al mismo tiempo, odia a los hombres. Por eso se molestó muchísimo cuando fue elegida como prometida de Ranma aún por encima de sus hermanas mayores Kasumi (una perfecta ama de casa) y Nabiki (una fría mujer de negocios).

Su "prometido" tiene otras mujeres: Shampoo, una amazona china que reparte comida en su bicicleta, se convierte en gatita y tiene un admirador en el cegatón Mousse; Kodachi, la perversa hermana de Kuno también conocida como "La Rosa Negra" y Ukyo, una experta en preparar okonomiyaki (una variedad de pizza japonesa); Akane es el amor platónico del loco samurai Kuno, del ingenuo y despistado Ryoga (alias el cerdito P-Chan) y de otros tipos como el Príncipe Kirin, el líder de los siete dioses de la fortuna de las artes marciales y Toma, gobernante del país de la Ilusión. Además debe tolerar al sentimental del Señor Tendo, su padre, y a Happosai, el maestro de la perversión.

Parte de la mitología de Ranma tiene sus raíces en las artes marciales. Creadas por el monje Bodhidharma hacia el año 527 A.C. durante un largo peregrinaje de la India a China. Después cada cultura del Lejano Oriente las desarrolló a su estilo: kung-fu, tai chi chuan y shaolin en China; tae kwon do en Corea; aikido, judo, karate, ninjitsu y sumo en Japón, etc. Con el paso del tiempo, se extendieron por todo el planeta produciendo variantes como la capoeira, la danza marcial brasileña; el moo duk kwan, desarrollado por el maestro mexicano-coreano Dai Won Moon y el famoso jeet kune do del legendario Bruce Lee.

Pero un verdadero artista marcial no es aquel que domina varias técnicas, sino quien desarrolla la suya propia. En el caso de "Ranma 1/2, la abuela Cologne creó ataques que luego se los enseñó a Ranma (dragón volador, golpe del león, técnica de las castañas calientes) y a Ryoga (bakusai tenketsu o golpe de ruptura). Otros personajes también desarrollaron métodos de combate como Kodachi (gimnasia rítmica marcial), Shampoo (xi fang xiao o lavado de cerebro marcial con champú), el Doctor Tofu (acupuntura marcial), los patinadores Azusa y Mikado (patinaje artístico marcial) y Picolet (comida marcial estilo francés).

Las disciplinas de combate se derivan de los movimientos de los animales para defenderse en su entorno. Por eso en esta serie, los animales juegan un papel valioso: pandas, cerdos, gansos, gatos (el protagonista les tiene pavor), ranas, simios, elefantes, etc. Casi toda la fauna tiene su fuente particular. Y quien más lo representa es Pantimedias Taro, un joven guerrero que gracias a Happosai y a las aguas de Jusenkyo, se transforma en un demonio con cuerpo de toro y alas de ave.

Los demonios y los fantasmas a los que se enfrentan Ranma y sus compañeros (bueno, Ryoga, Mousse y el propio Kuno sólo lo ayudan cuando le convienen, sobretodo cuando Akane y Shampoo estan en peligro), son versiones modernas de las leyendas chinas y japonesas sobre espíritus errantes. Como sucedió con el encuentro con el Hada de las Nieves. Esta criatura también apareció en otros mangas y animes como "Minki Momo" (la Princesa Mágica Gigi) y en el filme "Los Sueños de Akira Kurosawa". Pero también se basan en las epopeyas de la India como el Ramayana, la saga de un valiente y poderoso príncipe hindú. El joven artista marcial ha vivido experiencias similares al pelear contra Pantimedias Taro, unos super-luchadores idénticos a los dioses Visnú y Siva y hasta seres de ultratumba. Pues en sus aventuras no sólo hay humor y romance, sino también terror y aventuras fantásticas.

El éxito de "Ranma 1/2 ha sido universal y encumbró a Rumiko Takahashi, su autora, al título de "sensei" (maestra) y a la galería de grandes mangakas. Desde su creación, las hazañas y travesuras del divertido y problemático luchador, tanto en cómics, películas, series de T.V., OVAs y videojuegos, han recorrido multitud de países.

RANMA 1/2 © Rumiko Takahashi.

COMENTARIOS:
hvcisneros@terra.com.mx.

# ZERAKY®

## Aventuras Epicas y Algo Más...

Por: ANTONIO DÁVALOS QUEVEDO
EMAIL: antonio_redac@uole.com

En otro mundo y en otra época, oculto tras un manto de leyendas y misticismo se encuentra la lejana tierra de Azcares, lugar donde la magia, la tecnología y la fantasía convergen en una sola esencia mas allá del tiempo y el espacio, es aquí donde las antiguas leyendas nos cuentan las hazañas de un clan de seres legendarios, conocedores de las artes de la guerra, filosofía y hechicería, leales sirvientes de reyes, valientes defensores de las causas nobles, y dotados de un corazón puro cual cristal, la sabiduría era su arma y el honor su estandarte, las viejas lenguas los bautizaron con el nombre de Zerakys, "el que sirve con honor", muchos años han pasado y la corrupción de los hombres llevo a los zerakys casi a su destrucción, traicionados por aquellos a quien protegieron hasta la muerte, hoy, solo las canciones del trovador viajero mantienen vivo su recuerdo, pero aun quedan algunos Zerakys en este mundo y esta, es la historia de uno de ellos.

HERMANOS CABALLERO

CRAMIL WINDOHE

REIK DARIBO

Zeraky, es una de las mejores propuestas de historieta nacional que se hayan visto hasta ahora, tanto su calidad grafica con un estilo dinámico y original con narrativa amena, pero centrada destaca en un medio donde muchos intentan asimilar a autores contemporáneos (en otras palabras se los fusilan), su realización estuvo a cargo de dos jóvenes valores de la industria editorial, el guionista Fernando y el ilustrador Mauricio Caballero (los hermanos Caballero para los fans) conocidos por su colaboración en la revista Mad junto al dibujante Sixto Valencia o por su participación en los videoclips animados de Tatiana e Ivone Aviles, ¡sí! ese donde se la pasaban diciendo la palabra papá en todas sus variantes (bueno la fama no se obtiene de la noche a la mañana).

SHOI

La maduración del proyecto Zeraky llevo 7 años de preparación tanto en la investigación que daría las bases culturales y veracidad al concepto y diseños finales así como en el depuramiento del dibujo el cual debia estar a la altura de las exigencias del lector (todo con calma sale mejor) es así como en la convención Conque 99 se presento oficialmente el proyecto el cual saldría posteriormente publicada en formato de blanco y negro por la editorial Dremfield cómics en una saga de 3 números que rapidamente atraparía al lector en una emocionante historia llena de acción y comedia, posteriormente en sociedad con la compañía Meta Print (grupo corporativo Meta) se realizaría una edición a color con historias completas en cada número, contando con la colaboración de grandes personalidades del comic como Humberto Ramos o Francisco Medina

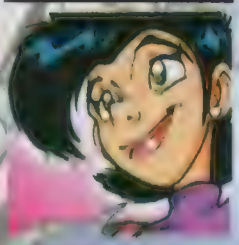
La historia nos narra las aventuras de Cramil un joven Zeraky errante de la casta guerrera, quien junto a dos compañeros que encuentra en el camino, Saisa un chico jovial hábil con la tecnología y Reik, un joven callado pero muy diestro en la batalla, recorren el mundo de Azcares librando mil y un peripecias de todo tipo en su búsqueda por encontrar un sentido a sus vidas, sin imaginar el papel tan importante que tendrán en el destino de su planeta

SAISA NICARINE

A continuación te damos las fichas oficiales de los estelares con unos datos extras que posiblemente ignorabas

**CRAMIL WINDOHE**: caballero Zeraky de la clase guerrera, fue desterrado injustamente del reino de Ziramur, convirtiéndose en mercenario errante, "titulo" que aprovecharía hábilmente para continuar con su misión de proteger a los débiles y de paso conseguir una que otra monedita por sus servicios (de algo hay que vivir ¿no creen?) pocos saben el motivo por el cual fue incrl-minado lo cierto es que debido al amor por una joven de la nobleza y la

© Dreamfield Cómic


TABIA HARINTU

forma en que dicha acción la perjudicaría decidió callar y aceptar la falta, ignorando el destino que le espera, su alma es incorompible como el oro.y su honor tan fuerte como su poderosa espada orgánica (¿orgánica? acaso será biodegradable)

*SAISA NICARINE:* (¡¿quiubo cuates!?) ejem (¡uy, perdone usted¡) cajum, Saisa es el cerebro del grupo y un científico por naturaleza, conoce a Cramil en un tren con destino a la tierra de Calid mientras eran asaltados por unos bandoleros de mala muerte, es un chico muy noble y bromista pero algo débil, cosa que compensa con su ingenio fabricando curiosos artefactos como el potente guante de impacto que usa en batalla, aunque si la ocasión lo amerita puede ser tan fiero como un tigre y poner parejo a cualquiera, como hijo de un gran inventor es de los pocos humanos privilegiados en pisar la ciudad prohibida donde proviene toda la tecnología de Azcares y donde se ocultan los conocimientos que podrían llevar a la humanidad a su fin

*REIK DARIBO* :solitario y algo reservado, por no mencionar rudo pero con un gran corazón, además la gran habilidad qúe tiene con los cuchillos es poco lo que se sabe de él, su posesión mas preciada es un extraño medallón el cual protege con su vida, cuando niño fue entrenado por el maestro Ariod un ser felino a quien le debe su habilidad y el rasguño de su cara que recibió en un entrenamiento, separado de su familia por un ejercito de hombres saurios que destrozaron y tomaron posesión de su villa, prometio regresar algún día para reclamar el trono que por derecho le corresponde (epale esa es información clasificada)

*ANIMACION DE ZERAKY © META PRINT*

*TARIA:* ella es la primera de 4 chicas que participaran en la historia, su aparición fue en el numero 5 de Zeraky donde ayudó a derrotar al capitán Haken quien mantenia asolado al pueblo de Maridhe, a pesar de no tener instrucción en la batalla su coraje en la lucha lo compensa además de su belleza que aunque lo niegue trae de una alita al pobre de Saisa.

*SHOI:* este tipo es el más misterioso de todos después de hacer gala de presencia (o desaparición) en el número 1 ha estado siguiendo constantemente al grupo sin que ellos lo noten, el es un hechicero que sirve de conducto entre los Zerakys y el máximo místico, Zimkato, su misión hasta ahora es vigilar sus acciones y comprobar que son dignos de convertirse en conducto de las deidades de Azcares.

Zeraky es una historieta que realmente tiene hilo de donde cortar, desafortunadamente, como en muchos casos, la mala administración y sociedades equivocadas han retrasado la salida del numero 6, así como otros proyectos de los hermanos Caballero, pero no se preocupen ya que pronto disfrutaremos de la continuidad de esta saga, como adelanto les platicamos que se realizará una miniserie de 6 números sobre la vida de Reik, nuestro amigo Saisa será convertido en un monstruo mutante y Cramil perderá una de sus extremidades en contra de Netheros la divinidad de la muerte, conoceremos a una nueva guerrera Zeraki (acaso dudabas que habia) y sufriremos cuando Reik pierda el que seria el amor de su vida, mientras contempla como los 7 titanes de Azcares causan muerte y devastación, ¿sobrevivirá el mundo de Azcares a su destrucción?, ¿Cómo lograra Cramil sobreponerse a tan terrible herida? Esto y mucho mas lo sabrás en sus nuevas aventuras, así mismo no te pierdas la nueva sección titulado, Crónicas de Zerakys donde conocerás las antiguas hazañas de aquellos quien fueran llamados "los que sirven con honor"

Actualmente la historieta se encuentra en proceso de ser llevado a la TV como serie animada la cual cuenta por el momento con un demo en 3D que esta siendo analizado por diversas compañías de animación, se planea darle una gran promoción en nuestro país, así que no desesperes y disfruta de las próximas aventuras de tus personajes favoritos en la lucha por el mundo de Azcares, hasta la vista, bye.

*ZYMKATO*

Participa en nuestro concurso **ZERAKY FAN MASTER**, si eres capaz de llegar a nuestras oficinas el día **Martes 10 de julio de 1 a 4 de la tarde** con un dibujo donde nos describas como serían los antiguos zerakys (ya sea de las castas guerrero, místico, filosofo o consejero) y además contestas correctamente nuestra trivia serás ganadaror de alguno de los siguientes premios: al tercer lugar un mini póster y un ejemplar autografiado del cómic, el segundo la primer saga de Zeraky y un minii póster, "tan tata tan" y el primer lugar se llevará una colección completa autografiada, un dibujo original de los hermanos Caballero y una colección exclusiva de tarjetas y tazos con los personajes de la historia, además tu foto saldrá publicada en una nota especial... Así que a dibujar se ha dicho.

***1: ¿Cuál es el nombre del país del que proviene Cramil?***
***2: ¿Dónde fue que se conocieron él y Saisa?***
***3: ¿Dónde obtuvo Reik el rasguño que tiene en la cara y por que?***
***4: Todos los Zerakys son humanos ¿cierto o falso?***
***5: Azcares es, ¿ un reino, un mundo o una villa de campesinos?***
***6: ¿Que parte de su cuerpo piensas que perdió Cramil en combate?***

# THE GHOSTH IN THE SHELL

## El Espíritu En La Estructura

Por RODRIGO ALVAREZ

**Así, el mundo sólo será comprensible para aquellos que estén en la vanguardia tecnológica.**

**La singularidad es un prospecto aterrador para la humanidad" William Gibson, conferencia "Cómo Olvidar el Futuro", Ciudad de México, 1999.**

© Kodansha

Descubriendo los detalles de un joven clásico

Ghost in the Shell es una de las obras con más éxito a nivel internacional de la animación japonesa, considerada por muchos todo un clásico de la Ciencia Ficción en el género Cyberpunk, que presenta un futuro deshumanizado, redes computacionales con realidad virtual, implantes cibernéticos y otros conceptos que se acercan a una realidad ya no tan lejana.

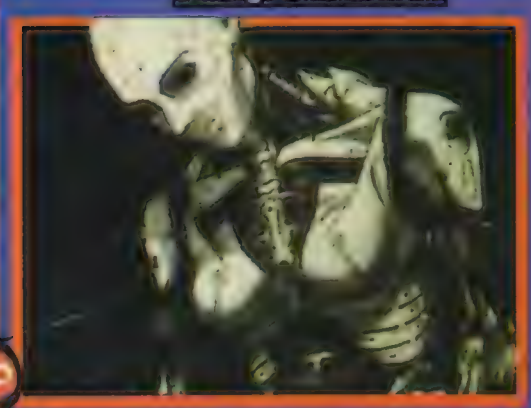
Esta vertiente literaria tiene su origen en escritores como William Gibson (llamado "El Padre del Cyberpunk"), Philip K. Dick, Rudy Rucker y el pensador alucinante William Burroughs. En cine se halla representada con Blade Runer, Fugitivo del Futuro (Johnny Mnemonic), El Vengador del Futuro (Total Recall) y recientemente The Matrix. En el anime existen ejemplos como Bubblegum Crisis ("La Crisis del Chicle"), Armitage III y Akira.

La película de Ghost in The Shell fue dirigida por Mamoru Oshii, quien es reconocido por la calidad de sus trabajos. Esta cinta es una adaptación libre de esta obra original del mangaka Masamune Shirow, y una de las producciones más costosas en la historia del anime; en ella se asociaron la editorial Kodansha, Bandai Visual y Manga Entertainment (compañía de capital inglés y estadounidense). El director James Cameron (creador de las cintas Terminator, Aliens y Titanic) dijo alguna vez: "Ghost in The Shell es un excelente trabajo de Ciencia Ficción para gente adulta, que tiene una visión extraordinaria".

La trama se desarrolla en el año 2029. La protagonista, Motoko Kusanagi trabaja en el Ministerio de Asuntos de Estado que la ha asignado a la Sección 9, dirigiendo un equipo de choque y Cyber-Espionaje integrado por los agentes Batou y Togusa. Las primeras escenas de la película nos muestran cómo el cuerpo de Kusanagi es completamente cibernético excepto por varias células de su cerebro. Debido a su propia constitución, Kusanagi lucha constantemente por encontrar un sentido para su existencia ¿Realmente está viva? ¿Su alma es humana? ¿O sólo es una maquina que tiene apariencia humana?

Al tiempo que cavila en sus dilemas existenciales, se asigna a Kusanagi capturar al "Puppet Master" ("Titiritero"), el cual fue desarrollado como parte de un experimento para hacerlo el agente secreto perfecto, pues es un ser totalmente digital que no tiene cuerpo físico; nació en Internet y logró adquirir inteligencia, así como una identidad propia. El "Puppet Master" se declara como una nueva forma de existencia y solicita asilo político; para poder terminar su evolución busca un cuerpo físico, si lo consigue, logrará escapar del Ministerio de Relaciones Exteriores y demostrarle a la dependencia que efectuó una acción ilegal contra las leyes internacionales.

© Manga Entertainment



Por la cantidad de información que recopiló el "Puppet Master" el gobierno no puede permitir que huya, lo que afectaría directamente a la Sección 6, que tiene choques de jurisdicción con la Sección 9.

## MUSICA PARA LA ERA DIGITAL

Como es costumbre en las grandes producciones de anime, los diseños de armas de alta tecnología son asombrosos, precisamente una de las armas más usadas es el sistema de camuflaje llamado "Ghost", que es como el disfraz del Depredador de la película de Cameron, el cual hace totalmente invisible al portador. El diseño de los personajes es bastante realista, alejándose de los dibujos originales de Masamune Shirow, con un aire más crudo; en este sentido muchos seguidores del autor resultaron decepcionados, pero sin lugar a dudas, Ghost in the Shell es un trabajo de [illegible].

[illegible] de una experiencia [illegible], con efectos de [illegible] [illegible] perfectamente con animación tradicional. La música que de por sí es bastante movida, y cuenta con la colaboración especial del grupo Irlandés U2, podemos oír en varias rolas la guitarra inconfundible de "The Edge".

© Masamune Shirow

El disco compacto de la banda sonora de la película se emitió sólo en japonés, pero podemos disfrutar de varias composiciones en el álbum "Passengers"de U2 y Brian Eno. Otra de las sorpresas musicales de esta serie es el disco de la música del videojuego de Ghost in The Shell para la consola Playstation, donde colaboraron importantes DJ´s estadounidenses y europeos como; Derrik May, Mijk Van Dijk, Dave Angel y muchos más. Indiscutiblemente es toda una joya de la música electrónica.

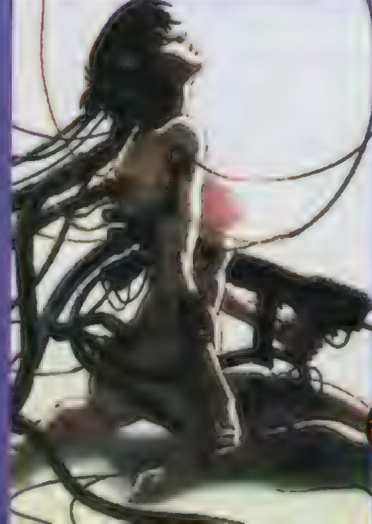
En su versión en inglés, la película se puede conseguir en formatos de Video, Laser Disc y DVD, en varias tiendas de cómics especializadas en anime y manga, y en tiendas de música. Diversas versiones dobladas al español se han emitido en canales de televisión por cable, en horarios bastante incómodos.

La versión original del manga se puede conseguir editada en inglés por la editorial Dark Horse. Planeta de Agostini la tradujo a nuestro idioma; lamentablemente, como es el caso de muchas importaciones españolas, no es tan fácil de encontrar.

Masamune Shirow es un autor muy prolífico. Entre sus obras más reconocidas están Appleseed ("Semilla de Manzana"), Black Magic ("Magia Negra") M-66 y Dominion Tank Police ("Dominio de la Policía Tanque"). Sus ilustraciones en videojuegos, libros y diferentes medios son espectaculares y se recopilan en dos libros: Intron Depot y Blades.

Y hablando de trabajos de Shirow, el juego de Playstation del género Shooter (para dispararle a cosas) está basado totalmente en el manga. Este juego fue una producción especial de Shirow, quien desarrolló los diseños de personajes, ilustraciones y su misma trama.

Como nota final, tanta ha sido la influencia de este autor que en la película The Matrix podemos ver varias escenas inspiradas en Ghost in The Shell, nada raro ya que sus realizadores, los hermanos Bakowski, son muy aficionados a los cómics y a la animación japonesa; precisamente, en una de tantas entrevistas ellos mencionaron que uno de los objetivos de Matrix era "hacer animación con actores, algo que se viera visualmente como Akira y Ghost in The Shell".



# FINAL FANTASY THE SPIRITS WITHIN

Por fin tenemos un poco de información acerca de tan esperada pelicula, atravesando las lineas de la realidad y la animación computarizada, FINAL FANTASY: THE SPIRITS WITHIN es el primer largo metraje que trae consigo un foto realismo generado por computadoras con personajes humanos. El trama, una aventura de acción futurista, la cual se desarrolla en la Tierra, y su gente contra un enemigo mundial, unos aliens misteriosos que roban la energia de todas las cosas vivientes en el planeta.

FINAL FANTASY: THE SPIRITS WITHIN es un parte aguas cinematográfico donde las mas sofisticados efectos imaginables son invisibles envolviendo una historia inolvidable historia acerca de aventuras, supervivencia y el eterno espiritu de la humanidad.

Esta producción esta dirigido por HIRONOBU SAKAGUCHI, co-dirigida por MOTONORI SAKAKIBARA, escrita por AL REINERT AND JEFF VINTAR, producida por HIRONOBU SAKAGUCHI, JUN AIDA, CHRIS LEE, y las voces de ALEC BALDWIN como GRAY, STEVE BUSCEMI como NICK, PERI GILPIN como JANE, MING NA como AKI, VING RHANES, como RYAN, DONALD SUTHERLAND como DR. SID, JAMES WOOD al papel GENERAL HEIN.

La compañia de Columbia Pictures nos informa que podremos disfrutar de esta magnifica pelicula para el mes de agosto de este año.

En el próximo numero de daremos una entrevista con HIRONOBU SAKAGUCHI, en su visita a Mexico el día 28 de abril del 2001.

Por MIGUEL A. RUIZ L.

## REPARTO

**MING- NA**

Ha usado su voz en MULAN DE DISNEY y sus apariciones en 12 BUCKS, ONE NIGHT STAND, Street Fighter y THE JOY LUCK CLUB, ella tuvo apariciones regulares en THE SINGLE GUY de NBC.

**ALEC BALDWIN**

Recientemente protagonizo OUTSIDE PROVIDENCE y una aparición secundaria en NOTHING HILL. Su filmografia consta de THICK AS THIEVES, MERCURY RISING, THE EDGE, LOOKING FOR RI-CHARD, HEAVEN'S PRISIONER, THE JUROR y GHOST OF MISSISSIPPI.

**JAMES WOODS**

Es un nominado dos veces al al Oscar por SALVADOR (Mejor Actor 1987) y GHOST OF MISSISSIPI (Mejor Actor de Soporte 1997). Sus trabajos más recientes son ANY GIVEN SUNDAY, THE GENERAL'S DAUGHTER, TRUE CRIME, THE VIRGIN SUICIDES, VAMPIROS JOHN CARPENTER, en la animación de HERCULES, ANOTHER DAY IN PARADISE y CONTACTO.

**DONALD SUTHERLAND**

Actor veterano con su aparición reciente INSTINTO; su filmografía incluye VIRUS, WITHOUT LIMITS, ALLEN, THE ASSIGMENT, A TIME TO KILL y SIX DEGREES OF SEPARATION, y los clásicos de KLUTE, MASH, THE DAY OF THE LOCUSTS y ORDINARY PEOPLE.

**VING RHAMES**

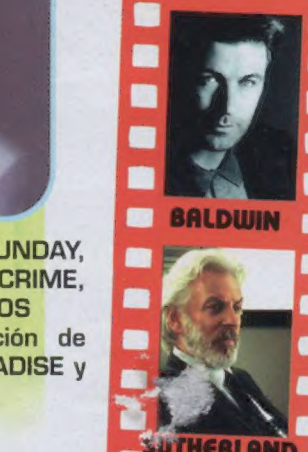
Aclamado por su actuación como DON K en DON KING: ONLY IN AMERICA de HBO. En su filmografía aparecen ENTRAPMEN , OUT OF SIGHT, CON AIR, ROSEWOOD, STRIPTEASE, MISION :IMPOSIBLE, KISS OF DEATH y PULP FICTION.

**STEVE BUSCEMI**

Apareció en la comedia BIG DADDY y próximamente disfrutaremos de su actuación en BETTY THOMAS, 28 DÍAS, su filmografía se forma con ARMAGEDON, THE WEDDING SINGER, THE BIG LEBOWSKI, THE IMPOSTERS, CON AIR, SCAPE FROM L.A., KANSAS CITY y FARGO.

**PERI GILPIN**

Conocida como ROZ en la popular serie FRASIER. Ella también actuó como Star Talent en la serie animada de HERCULES y THE LIONHEART, así como también sus apariciones en los telefilms THE SECRET SHE CARRIED y FIGHT FOR JUSTICE: THE NANCY CONN STORY.


BALDWIN


SUTHERLAND

MING-NA

WOODS

GILPIN

RHAMES

BUSCEMI

Imagenes © Columbia Tristar Films

# CONQUE 2001

En los días 6, 7 y 8 de julio se llevara a cabo en su 8° edición la CONVENCIÓN DE HISTORIETAS DE LA CIUDAD D E MÉXICO CONQUE 2001, estrenando nuevo lugar, ya que ahora se realizara en el Nuevo Exhibimex que se encuentra ubicado en la Calle 16 No. 22, atrás del Price Costco de SAN ÁNGEL, llegando por Periférico Sur.

*Por MIGUEL ANGEL RUIZ L.*

Luis Gantus nos hará gala de contar con los siguientes invitados especiales: JEFF SCOTT CAMPBELL, dibujante de GEN 13 , (DANGER GIRL), MARK WAID guionista de KINGDOM COME, EDDIE BERGANZA, actual editor de SUPERMAN.

Como en anteriores convenciones encontraras en este lugar el stand de EDITO PÓSTER y CONEXIÓN MANGA, para unirnos al festejo de estrenar nueva ubicación de la CONQUE, estaremos regalando camisas oficiales del EQUIPO CONEXIÓN MANGA, así como podrás preguntar tus dudas directamente a todo el equipo de CONEXIÓN MANGA, para que puedas conocer a todos sus integrantes de esta tu revista.

También tendremos una sesión de autógrafos de los redactores de CONEXIÓN MANGA, así como algunos dibujantes de la SAGA de Conexión Manga, contaremos con la asistencia de ADALISA ZARATE, ADRIANA PACHECO y YOSHI, que estarán contándonos algo acerca de nuestra publicación SAGA SHOJO. así como algunos cartones de nuestros próximos lanzamientos.

El día viernes ofreceremos una conferencia a las 3:00 p.m. acerca del satanismo en el anime, en donde podrás conocer nuestras opiniones al respecto. También en esa conferencia daremos algunos souvenirs de CONEXIÓN MANGA, así que no faltes a esta magnifica conferencia.

## LOS MONITOS EN MITOTE

En esta misma convención contaremos con la presencia de tiendas que nos ofrecerán novedades del mercado, así como los tradicionales talleres de juegos de rol, exhibición de animes en pantalla grande, y los disfrazados, los cuales nos mostraran una vez mas su ingenio para darnos gusto en ver a nuestros personajes favoritos en vivo.

**Te recordamos que con la presentación del cupón anexado a nuestra revista tendrás derecho a un súper descuento en la compra de tu boleto y el de un acompañante.**

NO FALTES!!!!!!!

**TE ESPERAMOS EN ESTA 8ª. EDICION DE LA CONQUE**

**LA CUAL ES UNA DE LAS MEJORES DE MEXICO**

# VIII FESTIVAL DE COMICS Y ENTRETENIMIENTO

Nueva casa, Nueva Imagen, Mismos Amigos

# LA MOLE 2001

## 2, 3, 4 Y 5 DE AGOSTO

CENTRO DE NEGOCIOS Y COMERCIO DE LA CIUDAD DE MEXICO -CENEYCO-

AVENIDA MORELOS 67, COL. JUAREZ ENTRE ABRAHAM GONZALEZ Y BUCARELI A UNA CUADRA DE AV. PASEO DE LA REFORMA Y CERCA DEL METRO JUAREZ, EN MEXICO, D.F. HORARIO DE LAS 10 DE LA MAÑANA A LAS 6 DE LA TARDE

TEL. 044 1914 6752 e-mail. lamole@prodigy.net.mx www.lamole.tsx.org

5-440-0322/1590
next_digital@yahoo

# CUPON DE DESCUENTO

CONQUE 2001

...MONITOS EN MITOTE

## 8a. Convención de Historietas de la Ciudad de México

## 6, 7 y 8 de Julio

## Nuevo Exhibimex

**Calle 16, casi esq. Periférico Sur entre Price Costco y Honda**

Cerca Metro San Antonio y Metro San Pedro de los Pinos

Nuestros Invitados:

**SCOTT CAMPBELL**
GEN13, DANGER GIRL

**MARK WAID**
KINGDOM COME

**EDDIE BERGANZA**
EDITOR DE SUPERMAN

y desde Francia
**FRANCOIS BOUCQ**
**PAUL GUILLON**

y por si fuera poco:
de Guanajuato
**GRUPO ESCOMIC**
de Monterrey
**ESTUDIO F**
y del DF
**Bachan**
**Humberto Ramos**
y el Taller del Perro

¡¡Todos ellos triunfadores en Hollywood. La raza y varios más!!

RECORTA EL CUPON DE DESCUENTO, ENTREGALO EN TAQUILLA Y OBTEN UN DESCUESTO PARA TI Y UN ACOMPAÑANTE

COSTO DE ENTRADA POR PERSONA $ 40 PESOS
CON ESTE CUPON ENTRAN DOS PERSONAS Y SOLO PAGAN $55 PESOS

**NO PAGUES $80 .00**
**PAGA SOLO $55.00**

VALIDO SOLO PARA DOS PERSONAS, ENTREGANDO ESTA TARJETA EN TAQUILLA